

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

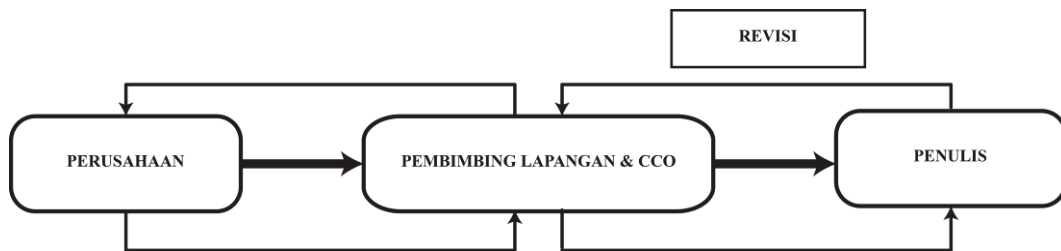
Berikut merupakan posisi dan alur koordinasi penulis dengan pembimbing lapangan pada saat melaksanakan proses kerja magang di perusahaan Gambir Studio sebagai *2D artist*.

1. Kedudukan

Kedudukan penulis di perusahaan Gambir Studio adalah sebagai *2D artist* dan secara keseluruhan banyak mengambil bagian sebagai desainer karakter *game* Kuliner Selera Nusantara dan beberapa bagian sebagai *background (BG)* dan *coloring artist* dalam *comic opening game* Kuliner Selera Nusantara dan sebagai ilustrator ilustrasi *game* Kuliner Selera Nusantara.

2. Koordinasi

Koordinasi yang terjadi saat penulis melaksanakan magang sebagai *2D artist* di Gambir Studio adalah awalnya penulis menerima instruksi pekerjaan dari pembimbing lapangan penulis melalui aplikasi Discord di sebuah *channel* khusus *2D artist* perusahaan Gambir Studio. Setelah menerima instruksi detail dari pembimbing lapangan dan CCO dari Gambir Studio, penulis lalu mulai mengerjakan bagian pekerjaan yang telah diinstruksikan oleh pembimbing lapangan dan CCO dari Gambir Studio. Setelah selesai melakukan pekerjaan secara bertahap, penulis melaporkan progres pekerjaan kepada pembimbing lapangan atau CCO untuk diarahkan lagi dan direvisi secara langsung oleh pembimbing lapangan atau CCO. Revisi yang diterima oleh penulis berupa arahan tertulis dan bergambar yang lalu penulis perbaiki hingga proses pengerjaan penulis selesai. Setelah itu penulis meng-*upload* hasil pekerjaan penulis di *drive* khusus pengumpulan pekerjaan penulis kepada perusahaan Gambir Studio.



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

3.2. Tugas yang Dilakukan

Selama melaksanakan magang di perusahaan Gambir sebagai 2D artist, penulis melakukan beberapa macam pekerjaan yang terdiri atas menjadi BG dan *coloring artist* komik *opening game* Kuliner Selera Nusantara, desainer karakter *game* Kuliner Selera Nusantara dan ilustrator *game* Kuliner Selera Nusantara. Berikut tugas yang dilakukan oleh penulis selama magang.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Proyek	Keterangan
1	<i>Comic Opening Game</i> Kuliner Selera Nusantara	- <i>Coloring Comic</i> (<i>Opening</i> , 3 halaman) -Desain <i>environment</i> (Rumah Makan)
2	<i>Comic Opening Game</i> Kuliner Selera Nusantara	- <i>Coloring Comic</i> (<i>Ending</i> , 4 halaman)
3	Desain Karakter <i>Game</i> Kuliner Selera Nusantara	- Sketsa, <i>lineart</i> , <i>coloring</i> desain karakter pegawai supermarket Kuliner Selera Nusantara -Sketsa, <i>lineart</i> karakter tukang parkir Kuliner Selera Nusantara
4	Desain Karakter <i>Game</i> Kuliner Selera Nusantara	- <i>Coloring</i> karakter tukang parkir Kuliner Selera Nusantara, desain ekspresi dan export karakter tukang parkir dan pegawai supermarket.

		<ul style="list-style-type: none"> - Sketsa karakter anak SMA, penjual jamu, polantas, hansip, dan preman -<i>Lineart</i> karakter anak SMA dan penjual jamu
5	Desain Karakter <i>Game</i> Kuliner Selera Nusantara	<ul style="list-style-type: none"> -<i>Lineart</i> karakter polantas, hansip, dan preman -<i>Coloring</i> karakter polantas, hansip, preman, anak SMA, dan penjual jamu
6	Desain Karakter <i>Game</i> Kuliner Selera Nusantara	<ul style="list-style-type: none"> -Revisi <i>coloring</i> karakter polantas, hansip, preman, anak SMA, dan penjual jamu -Sketsa karakter pegawai kantor, mahasiswa, pemadam kebakaran, ustaz, dokter, pasukan kuning, atlet sepeda, dan pendaki gunung
7	Desain Karakter <i>Game</i> Kuliner Selera Nusantara	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi sketsa, <i>lineart</i>, <i>coloring</i> karakter pegawai kantor, mahasiswa, pemadam kebakaran, ustaz, dokter, pasukan kuning, atlet sepeda, dan pendaki gunung
8	Desain Karakter <i>Game</i> Kuliner Selera Nusantara	<ul style="list-style-type: none"> -<i>Coloring</i> karakter pegawai kantor, pemadam kebakaran
9	Desain Karakter <i>Game</i> Kuliner Selera Nusantara	<ul style="list-style-type: none"> -<i>Coloring</i> karakter ustaz, pasukan kuning, atlet sepeda,
10	Desain Karakter <i>Game</i> Kuliner Selera Nusantara	<ul style="list-style-type: none"> -Revisi <i>coloring</i> desain karakter -Desain ekspresi karakter - Penamaan, revisi anggota tubuh, dan <i>export</i> karakter
11	Desain Karakter	<ul style="list-style-type: none"> -Penamaan, revisi anggota tubuh, dan

	dan Ilustrasi <i>Game</i> Kuliner Selera Nusantara	<i>export</i> karakter -Pewarnaan ilustrasi dialog 11 <i>game</i> Kuliner Selera Nusantara
--	---	--

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Secara keseluruhan, penulis melakukan pekerjaan sebagai *background* dan *coloring artist comic opening*, desainer karakter dan juga sebagai ilustrator ilustrasi *game* Kuliner Selera Nusantara. Sebagai *background* dan *coloring artist comic opening game* Kuliner Selera Nusantara, penulis memiliki *jobdesc* membuat *background* pada *comic opening game* Kuliner Selera Nusantara yang merupakan komik promosi *game* Kuliner Selera Nusantara yang telah dibuat sebelumnya oleh teman magang penulis dan mewarnai komik tersebut sesuai dengan arahan pembimbing lapangan penulis dan CCO Gambir Studio. Penulis membuat *background* dan mewarnai sebanyak 7 halaman komik dalam *jobdesc* ini. Penulis juga membuat sebuah desain rumah makan guna *background comic opening* Kuliner Selera Nusantara dan juga untuk digunakan didalam *game* Kuliner Selera Nusantara tersebut. Sebagai desainer karakter *game* Kuliner Selera Nusantara, penulis memiliki *jobdesc* membuat desain karakter pelanggan *game* tersebut yang nantinya hasil akhir desain karakter tersebut akan digunakan dalam *game* menjadi karakter yang dapat digerakkan. Disini penulis membuat desain karakter berdasarkan arahan pembimbing lapangan penulis dan juga CCO Gambir Studio dari tahap *brainstorming* ide karakter hingga tahap *export* per bagian tubuh karakter. Penulis membuat sebanyak 14 karakter yang nantinya dianimasikan oleh pembimbing lapangan penulis dalam *jobdesc* ini. Sebagai ilustrator *game* Kuliner Selera Nusantara, penulis memiliki *jobdesc* membuat ilustrasi dialog *story game* Kuliner Selera Nusantara dari tahap *basecolor* hingga *rendering* dan *export*. Pada *jobdesc* ini penulis memiliki tugas mengilustrasikan dialog percakapan antara karakter utama cerita *game* Kuliner Selera Nusantara dalam sebuah ilustrasi dengan gaya mewarna *painting*. Penulis membuat sebanyak empat ilustrasi dalam *jobdesc* ini.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Berikut merupakan penjelasan rinci terkait proses pengerjaan pekerjaan penulis selama melaksanakan magang yang telah penulis pisah menjadi tiga macam bagian, yaitu proses penjelasan pekerjaan penulis dalam membuat salah satu *background* dan *coloring* komik *opening*, beberapa desain karakter, dan ilustrasi dialog 14 *game* Kuliner Selera Nusantara.

3.3.1.1. *Background dan coloring artist comic opening game* Kuliner Selera Nusantara

Sebagai BG dan *coloring artist comic opening game* selera nusantara, penulis mengawali proses pengerjaan dari menerima file komik per halaman dari teman magang penulis yang bertugas membuat comic tersebut. File yang penulis terima berupa file Photoshop yang dapat dimodifikasi, setelah menerima file Photoshop per halaman komiknya, penulis mulai menamai dan menggabungkan *layer lineart* karakter yang telah dibuat oleh teman magang penulis tadinya kedalam sebuah *folder* terpisah guna meningkatkan efisiensi pekerjaan.



Gambar 3.2. Komik *ending Game* Kuliner Selera Nusantara halaman satu yang penulis terima dari teman magang penulis
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Penulis lalu mengisi *background* sesuai dengan latar yang telah ditentukan dan lalu lanjut mewarnai comic tersebut. Hal pertama yang penulis lakukan adalah melakukan riset mengenai *style* yang dituju dan juga beberapa referensi yang penulis butuhkan guna menggambar *background* komik tersebut. Atas bantuan pembimbing lapangan dan juga bapak Nugroho, penulis dapat mendapatkan referensi *style* dan referensi lainnya yang dibutuhkan dengan mudah. Referensi mewarna utama yang hendak penulis dan studio Gambir Studio tuju adalah gaya mewarna *cell shade* yaitu gaya mewarna dengan tipe *shading* yang *solid*. Tipe gaya mewarna yang hendak dituju juga memiliki tekstur *watercolor* yang membuat gambar menjadi seperti dibuat dengan media tradisional dan bukan digital.



Gambar 3.3. Contoh referensi gaya mewarna yang hendak dituju oleh penulis guna mewarnai *background* dan karakter komik

(Sumber: Pembimbing Lapangan, 2021)

Penulis lalu juga mencari beberapa referensi terkait jenis perumahan dan juga beberapa referensi lain diluar bantuan pembimbing lapangan penulis dan bapak Bayu. Penulis memilih perumahan di Indonesia sebagai referensi utama desain perumahan yang hendak penulis acui nanti saat membuat *background comic*. Cara penulis menentukan desain perumahan mana yang hendak digunakan sebagai acuan adalah variasi desain perumahan agar penulis dapat mencontoh dan

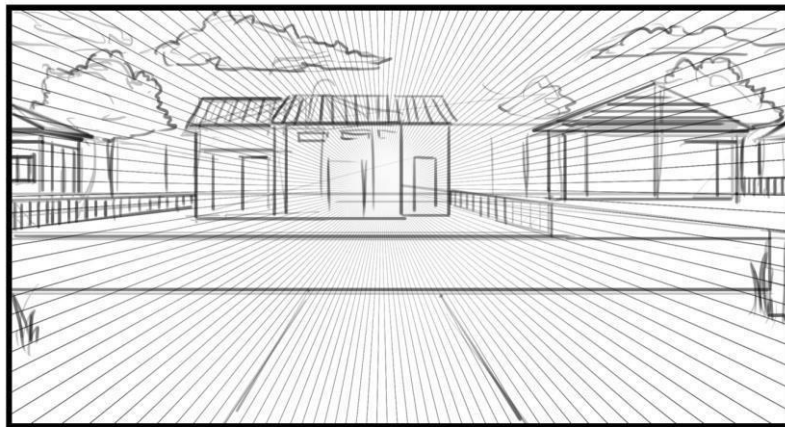
meniru bagian-bagian dari masing-masing desain rumah, sehingga penulis tidak perlu bingung untuk berkreasi saat mendesain rumah nantinya. Pada tahap ini penulis juga mencari referensi bangunan dalam bentuk ilustrasi dengan gaya mewarna yang mirip dengan referensi gaya mewarna di awal yang penulis dapatkan dari pembimbing lapangan penulis. Hal ini guna memudahkan penulis untuk melihat bagaimana hasil akhir yang hendak dituju terutama dalam menentukan seperti apa hasil *shading* yang perlu penulis terapkan dalam *background* komik nantinya mengingat *background* pada referensi gaya mewarna yang penulis terima di awal tidak memiliki *shading* atau detail yang jelas.



Gambar 3.4. Contoh referensi bangunan restoran dan beberapa gaya mewarna yang hendak dituju oleh penulis guna mewarnai *background* komik
(*google.com*)

Setelah mendapatkan referensi yang penulis butuhkan, penulis lalu beranjak membuat *grid* perspektif sesuai dengan perspektif karakter yang terdapat di halaman komik yang sedang penulis kerjakan. Setelah itu penulis lalu mulai

mensketsa *background* dengan mengikuti *grid* perspektif yang telah penulis buat dan juga referensi yang telah penulis miliki. Penulis juga memastikan bahwa ukuran setiap objek yang terdapat dalam *background* tetap relatif atau tetap bekesinambungan dengan ukuran asli karakter dengan mengukur tinggi karakter dan membandingkannya dengan tinggi objek yang penulis sketsa. Penulis juga menggunakan teknik menghitung ukuran sesuai dengan perspektifnya terutama dalam mengukur ukuran pagar pekarangan dalam *background comic* ini.



Gambar 3.5. Sketsa kasar *background* mengikuti grid perspektif panel 2 komik *ending game Kuliner Selera Nusantara* halaman 2

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Sketsa tersebut kemudian penulis *lineart* yang lalu penulis hapus bagian *background* yang tidak diperlukan karena tertutup karakter dan dialog komik. Dalam memberi *lineart* penulis menambahkan detail yang sebelumnya tidak ada dalam sketsa rumah dengan mengacu pada referensi yang telah penulis cari di awal proses pengerjaan namun tetap mengikuti bentuk rumah yang telah penulis gambar pada tahap sketsa. Setelah penulis telah merasa senang dengan hasil *lineart* yang telah penulis buat, penulis lalu mengganti warna garis dari *lineart* tersebut sehingga sesuai dengan warna dasar setiap objeknya sehingga *lineart* tidak terlihat terlalu pekat nanti pada hasil akhir. Penulis mengganti warna *lineart* dengan membuat sebuah *layer* diatas *layer lineart* yang lalu penulis *clipping mask*

dengan *layer lineart* agar dapat penulis beri warna pada *layer lineart* tanpa merusak *lineart* yang sebelumnya telah penulis buat.



Gambar 3.6. Hasil *clean up lineart background* panel 2 komik *ending game* Kuliner

Selera Nusantara halaman 2

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Setelah proses *lineart* telah selesai penulis kerjakan, penulis lalu beranjak memberi warna sesuai dengan *style* yang dituju dari referensi yang telah penulis dapatkan dan kumpulkan diawal. Disini penulis memilih *color palette* yang cukup *vibrant* dan terang bila dibandingkan dengan referensi warna yang telah penulis dapatkan di awal. Hal ini dikarenakan penulis hendak menyesuaikan *color palette background* dengan *color palette* karakter yang penulis dapatkan dari referensi karakter yang diberikan oleh pembimbing lapangan penulis sebelumnya yang juga memiliki *color palette* yang *vibrant* dan terang. Setelah memilih *color palette* yang sesuai, penulis lalu mulai mengisi warna dasar setiap objek dalam *background comic* tersebut. Pada tahap ini penulis memisah *layer* setiap objek agar saat penulis lanjut ke tahap *rendering* nantinya, penulis tidak kesulitan dalam menggunakan teknik *clipping mask* saat memberi *shading* pada setiap objek seperti pada proses *lineart* sebelumnya. Setelah selesai memberi *base color* secara terpisah, penulis lalu mulai memberi *shading* pada masing-masing objek dengan menggunakan teknik *clipping mask*, penulis juga memberi *shading* sesuai dengan arah cahaya yang telah penulis putuskan sebelumnya yaitu dari atas. Setelah

selesai memberikan *shading* penulis lalu juga menambahkan efek warna dan cahaya agar warna *background* tidak terlihat *dull* dan menjadi lebih menarik dengan menggunakan teknik *clipping mask* dan juga dengan menggunakan *layer effect overlay* dan *color dodge* yang terdapat pada aplikasi Photoshop



Gambar 3.7. Hasil *coloring background* panel 2 komik *ending game* Kuliner Selera Nusantara halaman 2

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Penulis lalu akhirnya memberi warna dasar pada masing-masing karakter komik dengan *layer* terpisah dari *background*, penulis juga memisah *layer* per bagian tubuh yang menurut penulis memerlukan *layer* sendiri agar memudahkan penulis saat memberikan *shading* nantinya. Disini penulis memilih warna berdasarkan *color palette* yang ada pada gambar referensi karakter game yang telah penulis dapatkan dari pembimbing lapangan penulis. Penulis lalu memberikan *shading* pada masing-masing karakter, hal ini penulis lakukan dengan membuat *layer* baru diatas seluruh *layer* karakter dan lalu penulis *clipping mask* pada *layer* karakter tersebut. Penulis lalu membuat efek *layer* terpisah tersebut menjadi *multiply* dan mulai memberi *shading* sesuai dengan arah cahaya yang telah penulis tentukan. Penulis juga membuat *layer* baru untuk *highlight* mata pada karakter. Setelah selesai memberi *shading* dan juga membersihkan hasil akhir *coloring*, penulis lalu menempel tekstur kertas tua dengan efek *multiply* yang penulis ambil dari Google agar gaya mewarna dari komik yang

penulis warnai sesuai dengan referensi gaya mewarna yang hendak dituju. Disini penulis juga tidak lupa mengecek *value* keseluruhan guna melihat apakah ada bagian yang memiliki *value* yang terlalu mirip satu sama lainnya dan juga guna melihat apakah *value* karakter lebih gelap / terang daripada *value background* secara keseluruhan agar fokus dari pembaca terarahkan pada karakter dan bukan kepada *background* dari komik tersebut. Bila terdapat *value* yang menurut penulis masih kurang cocok, penulis membenarkannya dengan menggunakan fitur-fitur seperti *color balance*, *brightness and contrast*, dan lain sebagainya yang terdapat di aplikasi Photoshop. Pada tahap mewarnai *background* dan *comic opening game* Kuliner Selera Nusantara penulis tidak mendapatkan revisi dari pembimbing lapangan penulis karena hasil akhir dari pekerjaan penulis menurut pembimbing lapangan dan juga CCO sudah cukup memuaskan dan sesuai dengan standar perusahaan. Setelah menerima konfirmasi dari pembimbing lapangan dan juga CCO terkait revisi, penulis lalu merapihkan nama *layer* pada *file* pengerjaan penulis dan lalu mengumpulkan file tersebut pada Google Drive khusus *comic* tersebut yang telah diberikan oleh pembimbing lapangan kepada penulis di awal.



Gambar 3.8. Hasil akhir *coloring* panel 2 komik *ending game* Kuliner Selera Nusantara halaman 2

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Selain membuat dan mewarnai *background* dan komik, penulis juga sempat membuat sebuah desain sketsa restoran keluarga Somat sebelum membuat

salah satu *background* di halaman komik agar dapat digunakan oleh perusahaan gambir seterusnya bila dibutuhkan lagi detail restorannya. Penulis membuat desain rumah makan dengan menggunakan referensi rumah makan atau warung yang ada di Indonesia. Dalam desain ini penulis mendesain rumah makan yang cukup sederhana yang memiliki satu tingkat, penulis juga menambahkan beberapa tanaman di depannya agar tidak terkesan kosong dan juga dapat menyatu dengan *background* nantinya saat hendak dimasukkan kedalam *background* komik. Setelah membuat sketsa desain yang lalu langsung di-*approve* oleh pembimbing lapangan penulis, penulis lalu mulai menggambar salah satu *background* halaman komik yang menampilkan rumah makan yang dimaksud dengan juga mengikuti perspektif karakter dalam panel komik tersebut. Penulis lalu mulai mewarnai rumah makan tersebut dengan prosedur yang sama seperti panel komik yang lainnya. Di akhir proses penggambaran *background* rumah makan ini penulis menambahkan pita pada atap depan rumah makan atas arahan pembimbing lapangan dan juga CCO Gambir Studio agar dapat menunjukkan bahwa rumah makan tersebut merupakan rumah makan yang baru dibuka sesuai dengan cerita komik.



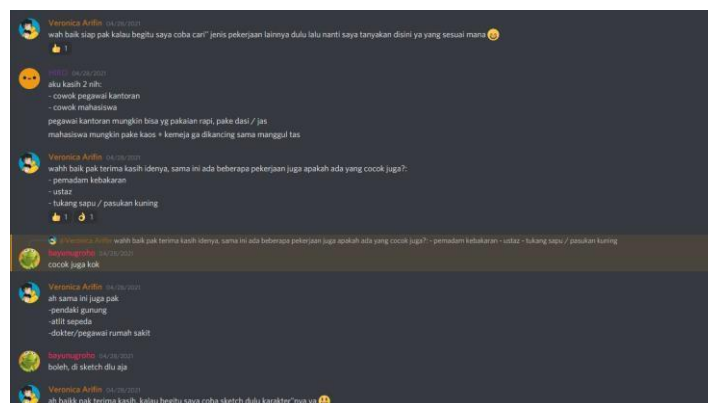
Gambar 3.9. Sketsa desain restoran keluarga Somat (kiri) dan tampak akhir restoran keluarga Somat dalam komik Kuliner Selera Nusantara (kanan)

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

3.3.1.2. Karakter Desain

Sebagai *designer* karakter *game* Kuliner Selera Nusantara, penulis mengawali proses pengerjaan dari menerima instruksi dari pembimbing lapangan penulis

melalui aplikasi Discord yang lalu dilanjutkan dengan *brainstorming* ide bersama pembimbing dan *art director* mengenai karakter seperti apa yang hendak di desain. Proses *brainstorming* dilakukan dengan memikirkan ide tipe karakter yang hendak didesain secara sendiri-sendiri dan lalu dikemukakan pada aplikasi Discord, setelah itu pembimbing lapangan penulis dan juga CCO Gambir Studio menentukan karakter mana yang dapat atau sesuai untuk didesain dan digunakan dalam *game* Kuliner Selera Nusantara nantinya. Desain karakter yang hendak didesain adalah desain karakter pelanggan *game* Kuliner Selera Nusantara. Pelanggan yang diinginkan adalah pelanggan dengan ciri khas warga Indonesia, dan dari situ penulis dan juga pembimbing lapangan penulis dan CCO Gambir Studio mulai mencari ide desain karakter yang berputar pada profesi di Indonesia agar memudahkan dan mempercepat proses *brainstorming*.



Gambar 3.10. Percakapan *brainstorming* ide karakter bersama pembimbing lapangan dan CCO di aplikasi Discord

(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2021)

Setelah mendapatkan gambaran karakter yang hendak di desain, penulis lalu mencari referensi terkait gambaran yang telah didapatkan dari proses *brainstorming* diawal. Pada proses ini penulis pertama-tama mulai mencari beberapa referensi manusia asli dengan profesi yang dimaksud di Google, setelah mendapatkan beberapa referensi manusia asli, penulis lalu mencari referensi *body type* dan juga referensi wajah manusia sesuai dengan umur karakter yang hendak didesain. Penulis juga mendapatkan beberapa referensi dari pembimbing lapangan

penulis, referensi tersebut berupa referensi yang sama dengan yang penulis cari yaitu referensi manusia asli dengan profesi yang dimaksud dan juga referensi karakter yang pernah dibuat oleh Gambir Studio sendiri.



Gambar 3.11. Referensi karakter Kuliner Selera Nusantara

(Sumber: Pembimbing Lapangan, 2021)

Dengan referensi yang telah didapatkan, penulis lalu lanjut membuat sketsa karakter-karakter *game* tersebut di aplikasi Photoshop yang lalu di kirimkan kepada pembimbing lapangan untuk direvisi. Seperti contoh dibawah, revisi yang penulis terima saat mendesain sketsa karakter mahasiswa dan pegawai kantor Kuliner Selera Nusantara adalah perbaikan lekuk badan pada karakter mahasiswa dan pegawai kantor agar tiap garis pada badan masing-masing karakter tetap mengikuti bentuk tiga dimensi dan tidak *flat* seperti sketsa yang penulis buat di awal. Kemampuan 2D *artist* dalam membayangkan objek dan menggambar dalam *space* 3D dan bentuk 3D menjadi sangat penting dalam proses pembuatan desain karakter *game* terutama dengan *style* yang *simplistic* seperti *style* yang hendak dituju oleh studio Gambir dalam pembuatan karakter *game* Kuliner Selera Nusantara.



Gambar 3.12. Sketsa desain karakter mahasiswa dan pegawai kantor penulis (kiri) dan revisi dari pembimbing lapangan (kanan)

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Keterbatasan banyaknya garis yang dapat digambar oleh penulis membuat setiap garis memiliki peran yang penting dalam menentukan bentuk keseluruhan karakter. Oleh karena itu bila terdapat hanya satu saja garis yang tidak mengikuti bentuk 3D karakter tersebut, akan menjadi sangat fatal dan membuat desain karakter menjadi *flat*, kaku, dan kurang *appealing*. Seperti pada contoh gambar diatas, penulis mendapatkan beberapa revisi pada karakter pelanggan mahasiswa. Lekuk badan pada karakter mahasiswa yang penulis buat masih tidak mengikuti bentuk 3D dari tubuh karakter tersebut seperti contoh garis pada jaket bagian dalam karakter tersebut yang masih lurus dan tidak melengkung seperti bila dibandingkan dengan hasil revisi yang dibuat oleh pembimbing lapangan penulis. Desain rambut karakter yang penulis buat juga disederhanakan oleh pembimbing lapangan penulis namun biarpun desain rambut yang pembimbing lapangan penulis buat lebih sederhana daripada desain rambut penulis, desain rambut tetap terlihat lebih menarik daripada desain rambut penulis. Hal ini juga tetap dikarenakan desain rambut pembimbing lapangan lebih mengikuti bentuk 3D kepala dan rambut karakter dibandingkan dengan desain rambut karakter penulis. Salah satu perubahan revisi yang paling terlihat selain memperbaiki garis karakter hingga terlihat 3D adalah posisi leher yang masih terlalu maju sehingga membuat postur tubuh karakter menjadi terlihat sedikit membungkuk.

Setelah selesai memperbaiki sketsa karakter sesuai dengan arahan yang telah penulis dapat tadinya, penulis lalu kembali mengirimkan hasil revisi kepada pembimbing lapangan lagi. Proses ini diulangi hingga sketsa karakter yang penulis buat sesuai dengan kualitas yang ingin dicapai oleh perusahaan.



Gambar 3.13. Hasil sketsa desain karakter mahasiswa dan pegawai kantor yang telah di *approve* oleh pembimbing lapangan penulis

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Setelah tahap sketsa selesai, penulis lalu lanjut melakukan proses *lineart* dengan menggunakan fitur *path* di Photoshop dengan bagian tubuh karakter dipisah menjadi beberapa bagian sesuai dengan kebutuhan produksi *game*, yang lalu diubah menjadi *layer shape* dan diberi efek *stroke* sebesar dua *pixel* sehingga *path* tersebut memiliki garis ketebalan. Lalu seperti tahap sebelumnya, penulis menjalani beberapa rangkaian revisi hingga *lineart* memiliki kualitas yang sesuai. Setelah itu penulis melakukan proses *coloring* atau *rendering* karakternya dengan memberi *clipping mask* pada *layer shape* bagian tubuh karakter dengan mengikuti *style* karakter perusahaan.



Gambar 3.14. Hasil *lineart shape* dan *basecolor* desain karakter mahasiswa dan pegawai kantor yang telah di *approve* oleh pembimbing lapangan penulis

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Setelah selesai membuat lineart dan juga memberi *base color* pada kedua karakter diatas, penulis lalu melanjutkan proses *coloring* atau *rendering* karakternya dengan memberi *clipping mask* pada *layer shape* bagian tubuh karakter dengan mengikuti *style* karakter perusahaan. Pada tahap ini penulis pertama-tama mulai menentukan warna *shading* yang hendak diberikan pada masing-masing bagian pada karakter. Hal ini penulis tentukan dengan mengikuti gaya mewarna karakter yang telah dibuat oleh perusahaan sebelumnya yaitu warna *shading* yang cenderung *vibrant* namun tidak berbeda jauh dari warna *base color*nya. Setelah menentukan warna *shading* yang diinginkan dengan *trial and error*, penulis lalu mulai memasukkan *shading* masing-masing bagian tubuh karakter dengan menggunakan *clipping mask*, *hard brush*, dan *soft brush* dengan mengikuti arah cahaya dari atas depan. Setelah memberikan *shading* pada masing-masing bagian tubuh karakter, penulis lalu membuat *layer* baru dengan efek *screen* di setiap bagian yang membutuhkan *highlight* seperti pada bagian wajah karakter, rambut, *pupil* mata, kacamata, aksesoris, dan lain sebagainya.



Gambar 3.15. Hasil akhir desain karakter mahasiswa dan pegawai kantor yang telah di *approve* oleh pembimbing lapangan penulis
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Setelah revisi telah sesuai dan telah di *approve* oleh pembimbing lapangan, penulis lalu membuat beberapa jenis ekspresi karakter tersebut. Ekspresi karakter yang dibutuhkan didalam game nantinya terdiri atas tiga macam jenis ekspresi yaitu ekspresi diam atau normal, senang dan marah. Proses ini merupakan proses paling mudah dari seluruh proses pembuatan, karena penulis hanya butuh mengganti bentuk dari alis dan juga mulut dari masing-masing karakter. Khusus untuk ekspresi marah, penulis juga menambahkan *layer* khusus untuk *blush* pada pipi karakter. Setelah selesai membuat ekspresi masing-masing karakter, penulis lalu meng-*crop* hasil ekspresi masing-masing karakter dan menyusunnya menjadi satu file guna diberikan kepada pembimbing lapangan penulis untuk dikoreksi atau diberi revisi.

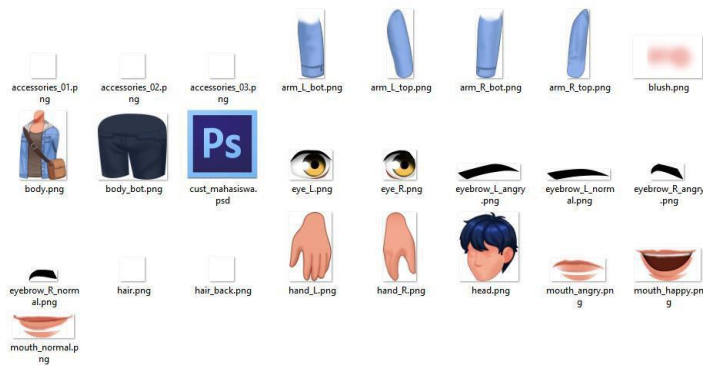




Gambar 3.16. Hasil akhir ekspresi desain karakter mahasiswa dan pegawai kantor yang telah di *approve* oleh pembimbing lapangan penulis

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

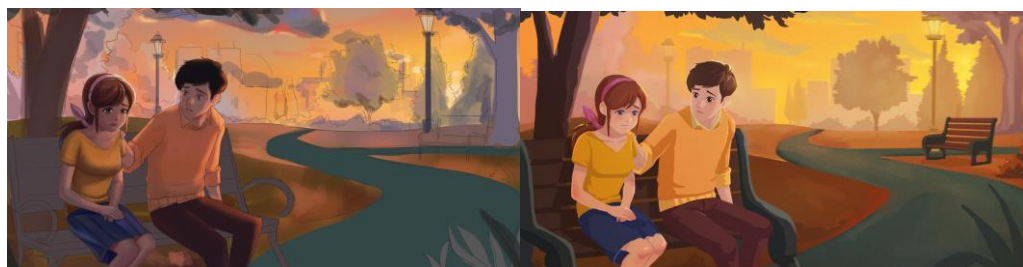
Pada tahap revisi ekspresi karakter, penulis hanya sering mendapatkan masalah kecil pada pembuatan bentuk alis marah, dimana penulis lebih cenderung membuat bentuk alis marah karakter terlalu melengkung yang seharusnya lebih lurus sesuai dengan arahan pembimbing. Setelah ekspresi karakter telah penulis perbaiki dan telah di *approve* oleh pembimbing lapangan penulis, penulis lalu akhirnya mulai meng-*extract* bagian tubuh karakter menjadi file PNG terpisah dengan penamaan sesuai prosedur perusahaan seperti pada contoh gambar dibawah. Hal ini penulis lakukan dengan membuat masing-masing objek pada bagian tubuh menjadi *smart object* dan lalu mengekstrak masing-masing *layer smart object* dengan menggunakan fitur *quick export as PNG* Photoshop. Setelah selesai mengekstrak seluruh bagian badan karakter, penulis lalu lanjut meng-*upload* file PSD dan file PNG karakter yang telah selesai ke *drive* khusus karakter *game Selera Nusantara* yang telah penulis dapatkan dari pembimbing lapangan penulis.



Gambar 3.17. Hasil penamaan dan *export* tiap bagian desain karakter mahasiswa penulis
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

3.3.1.3. Ilustrasi

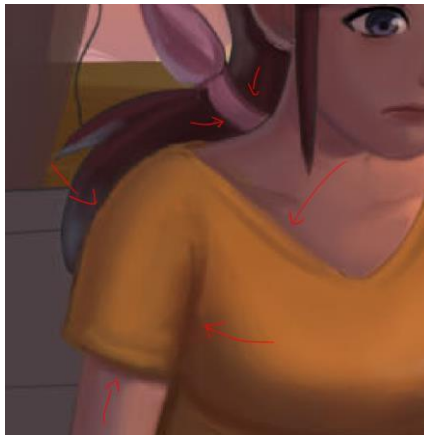
Ilustrasi yang sempat penulis buat memiliki proses berupa menerima sketsa dari pembimbing lapangan yang lalu penulis *lineart* dan warnai. Pada proses ini penulis mengalami beberapa perubahan atau revisi besar di awal mula pengerjaan ilustrasi. Revisi besar tersebut adalah perubahan *style coloring* guna efisiensi pengerjaan ilustrasi kedepannya. Proses pengerjaan penulis pada pekerjaan ini memiliki tahap yang mirip dengan proses pekerjaan lainnya yaitu pengerjaan secara bertahap seperti menerima instruksi dari pembimbing lapangan, pengumpulan referensi, sketsa, *lineart*, *basecolor*, *rendering*, *export* beserta proses revisi tiap tahap atau tiap progresnya.



Gambar 3.18. Perbandingan beda gaya mewarna ilustrasi pada awal pengerjaan (kiri)
dengan setelah mengalami perubahan (kanan)
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

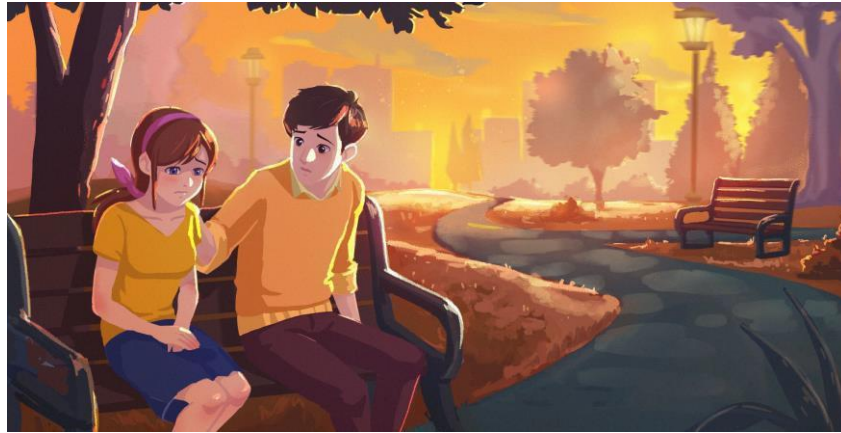
Pada tahap ini penulis mempelajari gaya mewarna baru yang belum pernah penulis coba sebelumnya dan juga beberapa *feedback* yang krusial mengenai

painting penulis pada ilustrasi Kuliner Selera Nusantara yang belum mengalami perubahan. *Feedback* tersebut adalah kurang jelasnya pemisahan beberapa bagian tubuh karakter pada hasil *painting* penulis sehingga beberapa bagian pada tubuh karakter terlihat *blur* yang seharusnya memiliki pemisahan yang jelas.



Gambar 3.19. *Closeup* karakter Siska pada hasil rendering ilustrasi penulis yang menurut bapak Nugroho terlihat *blur* atau tidak jelas pemisahannya
(CCO Gambir Studio, 2021)

Penulis lalu mengganti gaya mewarna dikarenakan masalah *blur* dan juga guna meningkatkan efisiensi perusahaan kedepannya saat membuat ilustrasi menjadi gaya mewarna dengan teknik *cellshade* dan juga *background simple* yang cenderung sering diberi efek *blur*. Setelah mengganti gaya mewarna sesuai dengan arahan pembimbing dan juga referensi yang telah penulis dapatkan dengan mengulang pewarnaan ilustrasi dari awal dengan memberi *basecolor* menggunakan *selection tool* di Photoshop, penulis lalu mulai memberikan *shading* pada tubuh karakter menggunakan *hardbrush* tanpa tekstur. Penulis juga lalu memberikan *shading* pula pada *background* dengan menggunakan *hardbrush* dengan tekstur menyerupai *chalk* guna memberikan efek *painting* dan guna mengikuti referensi gaya mewarna yang hendak dituju.



Gambar 3.20. Hasil akhir ilustrasi dialog 14 *game* Kuliner Selera Nusantara

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Berikut merupakan hasil pekerjaan penulis sebagai *2D Artist* selama melaksanakan magang di Gambir Studio. Hasil gambar pertama adalah tujuh halaman *comic opening game* Kuliner Selera Nusantara dengan tiga halaman awal merupakan *comic* bagian pertama dan empat halaman akhir adalah *comic* bagian kedua. Hasil pengerjaan tiap halaman komik memakan waktu kira-kira satu hari pengerjaan.



Gambar 3.21. Hasil akhir tugas *coloring comic* dan *background comic opening game* selera nusantara penulis

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Gambar berikutnya merupakan hasil akhir rumah makan keluarga pak Somat dari *comic opening game* Kuliner Selera Nusantara yang penulis buat pula desainnya pada awal proses kerja magang. Penulis membutuhkan waktu sebanyak dua hari untuk membuat desain rumah makan dan juga mengaplikasikannya pada panel komik.



Gambar 3.22. Hasil akhir tugas *closeup background* restoran keluarga Somat *comic opening game* Kuliner Selera Nusantara penulis

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

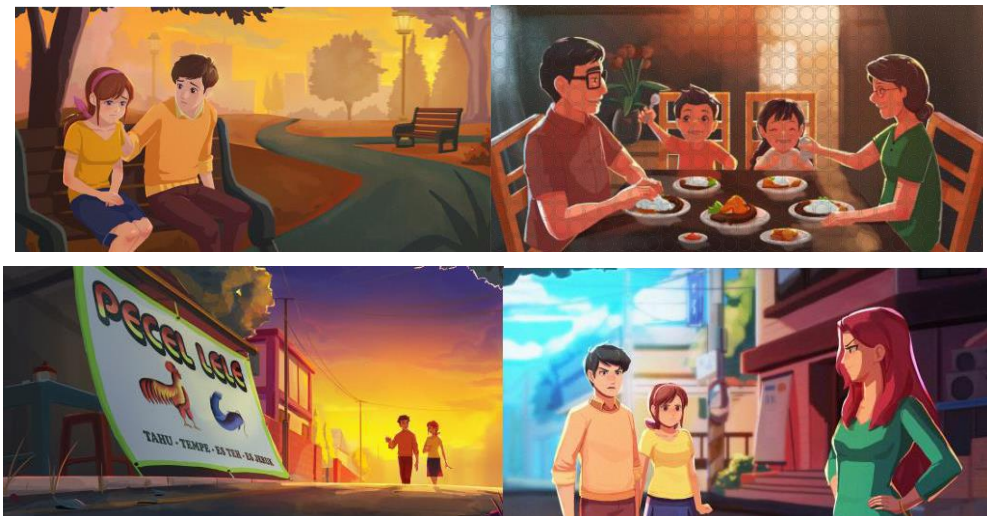
Gambar berikutnya merupakan deretan gambar hasil desain karakter *game* Kuliner Selera Nusantara yang pernah penulis buat. Waktu yang dibutuhkan penulis untuk membuat sebuah desain karakter adalah kira-kira sebanyak lima hari dikarenakan banyaknya proses revisi dan perbaikan yang perlu penulis lakukan pada proses pembuatan masing-masing karakter agar sesuai dengan standar perusahaan. Jenis-jenis karakter yang telah penulis buaturut dari gambar paling pertama dari kiri ke kanan adalah karakter pelanggan preman, pegawai kantor, mahasiswa, pemadam kebakaran, ustaz, pegawai supermarket, tukang parkir, penjual jamu, siswi SMA, polisi lalu lintas, pasukan kuning, pendaki gunung, atlet sepeda, dan dokter.



Gambar 3.23. Hasil akhir tugas desain karakter Kuliner Selera Nusantara penulis

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Berikut merupakan hasil ilustrasi yang telah penulis buat untuk *game* Kuliner Selera Nusantara yang terdiri atas empat macam ilustrasi dengan ilustrasi pertama merupakan ilustrasi terakhir yang penulis buat saat memenuhi kuota 320 jam kerja magang, ilustrasi sisanya tidak termasuk dalam 320 jam kerja magang namun tetap termasuk dalam durasi tiga bulan magang penulis di Gambir Studio.

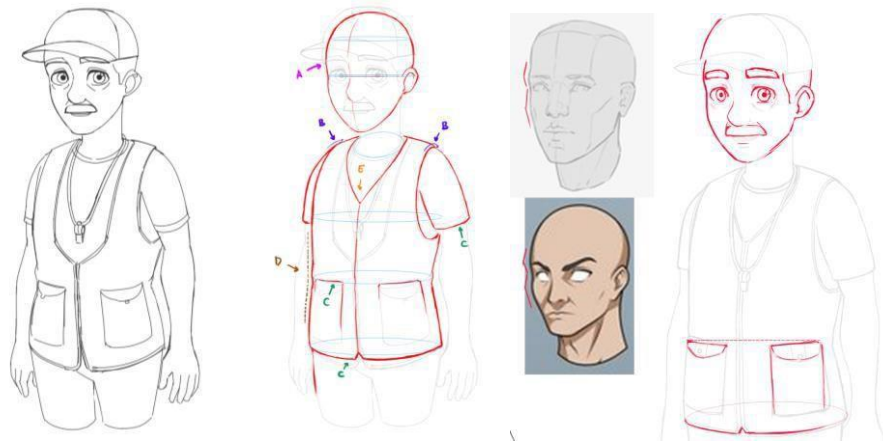


Gambar 3.24. Hasil akhir tugas ilustrasi Kuliner Selera Nusantara penulis
(sumber: dokumentasi pribadi, 2021)

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Dalam menjalani proses magang ini, penulis menemui beberapa kendala. Berikut kendala yang penulis temukan:

1. masih kurangnya kemampuan penulis sebagai 2D *artist* terutama dalam membayangkan objek yang penulis gambar dalam bentuk 3D, hal ini mengakibatkan kekurangan penulis dalam membuat *curve* dan menggambar garis yang sesuai dengan bentuk 3D objek yang digambar sehingga terkesan flat atau tidak rapih dan aneh.



Gambar 3.25. Sketsa awal karakter tukang parkir penulis (1), revisi bentuk tubuh dari pembimbing lapangan (2), dan revisi anatomi wajah dan lengkung sejajar kantong karakter (3) (urutan penomoran urut dari kiri ke kanan)

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Seperti contoh pada sketsa karakter tukang parkir diatas, penulis mendapatkan banyak sekali *feedback* mengenai bentuk tubuh karakter yang penulis buat tidak mengikuti bentuk 3D yang seharusnya. Masalah ini kerap penulis temui setiap kali penulis mendesain karakter Kuliner Selera Nusantara.

2. Kurang eratnya koneksi penulis dengan perusahaan dan anggotanya dikarenakan masa pandemi COVID-19. Halangan ini merupakan halangan yang telah penulis temui sejak masa perkuliahan tahun 2020 lalu. Karena masa pandemi ini semua tempat magang melaksanakan sistem WFH (*work from home*), tentu sistem ini memiliki banyak keuntungan tersendiri seperti pengurangan biaya tambahan yang dibutuhkan bila harus bekerja langsung di kota Yogyakarta, namun bagi penulis masa pandemi ini juga memiliki beberapa kekurangan yang sedikit menghambat proses magang ini. Selain mempersulit komunikasi antar pihak, WFH juga membuat kurang eratnya hubungan silaturahmi antar penulis dengan teman sesama magang, pembimbing lapangan, dan supervisor lainnya yang menurut penulis merupakan salah satu keuntungan yang seharusnya dapat didapatkan oleh setiap mahasiswa magang yang mulai mencoba untuk menambah koneksi di tempat kerja magang guna kedepannya.

3. Kacaunya jam tidur penulis yang mengakibatkan seringnya penulis jatuh sakit disaat melaksanakan magang dan ritme kerja yang lebih pelan dari biasanya. Sebelum melaksanakan magang, jam tidur penulis kacau dikarenakan kurang teraturnya penulis dalam *me-manage* waktu istirahat dengan waktu bangun. Hal ini berujung mempengaruhi penulis saat mulai melaksanakan kerja magang. Karena setiap malam penulis tidak dapat tidur, penulis akhirnya sering tidak tidur selama berhari-hari dan hal ini mengakibatkan penulis jatuh sakit beberapa kali saat menjalani magang ini. Kondisi ini juga membuat ritme kerja penulis dalam proses kerja magang menjadi jauh lebih pelan daripada kecepatan kerja penulis bila penulis berada dalam kondisi yang fit.
4. Terdapat kendala dengan laptop penulis saat melaksanakan perkuliahan magang. Selama 2-3 hari, laptop penulis mengalami masalah saat penulis menggambar. Laptop penulis menjadi tidak dapat digerakkan selama beberapa saat, saat penulis mengerjakan tugas magang. Hal ini penulis duga diakibatkan oleh virus dan juga banyaknya jumlah layer yang melebihi hampir 150 saat penulis mendesain karakter dan juga karena banyaknya jumlah *shape layer* yang penulis gunakan di aplikasi Photoshop. Kendala ini hanya memperlambat ritme kerja penulis karena durasi rusaknya laptop ini hanya berlangsung selama beberapa jam.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Guna mengatasi kendala yang penulis temui selama magang sebelumnya, penulis memiliki beberapa solusi terkait yang penulis lakukan, solusi tersebut adalah:

1. Masalah lemahnya fundamental dan kemampuan penulis dalam membayangkan objek yang sedang digambar dalam *space* 3D mampu penulis atasi dengan bantuan pembimbing lapangan penulis yang telah memandu dan memberikan banyak sekali pengajaran dan ilmu-ilmu yang sangat dapat membantu penulis menutup kekurangan penulis di bagian ini. Dari revisi yang diberikan oleh pembimbing lapangan, yang berupa *redraw* bagian-bagian yang kurang terlihat 3D dan juga tidak sesuai,

penulis mampu mulai melatih *sense* 3D penulis dalam membayangkan objek 3D dengan mengikuti proses revisi dan menerapkan tips-tips yang diberikan oleh pembimbing lapangan. Salah satu contoh teknik yang diajarkan oleh pembimbing lapangan penulis untuk menutup kekurangan penulis di bidang ini adalah dengan menggambar *guide* garis yang mengikuti bentuk tubuh karakter sesuai dengan bentuk 3D karakter tersebut. Hal ini mampu membuat penulis untuk tetap fokus membayangkan bentuk karakter dalam *space* 3D dan menjadi *guide* penulis dalam mendesain dan menggambar setiap garis yang ada pada badan karakter agar tetap terlihat 3D biarpun hanya dengan jumlah garis yang sangat sedikit.



Gambar 3.26. Referensi tips untuk menggambar 3D dari pembimbing lapangan (kiri) dan salah satu revisi sketsa karakter pegawai indomaret dengan bantuan garis looping 3D yang digambar oleh pembimbing lapangan (kanan)

(Pembimbing Lapangan, 2021)

Oleh karena *feedback* dan tips yang sering diberi oleh pembimbing lapangan kepada penulis, penulis mampu menghasilkan desain karakter yang terlihat *solid* dan memiliki kualitas sesuai dengan standar perusahaan dan melewati kendala yang penulis .

2. Solusi yang penulis temukan untuk kendala terhambatnya komunikasi dan hubungan silaturahmi saat proses magang yang diakibatkan oleh sistem kerja WFH penulis temukan sedikit dalam sebuah pengalaman spesifik. Saat itu penulis mengalami beberapa kesulitan saat mulai membuat ilustrasi untuk *game* Kuliner Selera Nusantara dikarenakan ketidakbiasaan penulis dengan *style* ilustrasi itu sendiri. Guna membantu dan menjelaskan beberapa hal yang penulis ingin ketahui untuk memperbaiki beberapa masalah yang penulis tidak ketahui atau hanya sekedar penasaran, bapak Nugroho menyarankan untuk melakukan proses *livestreaming* di aplikasi Discord agar beliau dapat menjelaskan dengan lebih detail kepada penulis hal-hal yang hendak beliau sampaikan guna membantu penulis. Hal ini menurut penulis dapat membantu mengatasi masalah komunikasi yang penulis hadapi di awal dan mampu memberikan banyak kesempatan bagi penulis untuk bertanya tentang banyak hal secara langsung dan metode ini mampu membuat penulis lebih mudah merasakan hubungan yang lebih konkrit antar penulis dengan pembimbing lapangan penulis dan juga bapak Nugroho yang belum tentu dapat didapatkan bila hanya melalui percakapan di telpon atau hanya melalui *text* seperti biasa.
3. Karena ketidakmampuan penulis untuk membuat jam tidur penulis menjadi normal kembali, solusi yang penulis temukan untuk kendala kacaunya jam tidur penulis adalah dengan langsung beristirahat penuh setelah jam kerja selesai dan mulai melakukan pekerjaan saat subuh hingga sore dimana penulis lebih aktif daripada bila bekerja di pagi hari. Meskipun metode ini kurang efisien, namun penulis hanya dapat melakukan solusi ini agar ritme kerja penulis tidak kacau atau terlambat dan juga dapat lebih membuat penulis tidak lebih mudah jatuh sakit karena istirahat penuh yang penulis ambil setelah magang selesai sehingga bila di waktu pagi hari saat jam kerja mulai, meskipun ritme penulis menjadi lambat karena kesalahan yang penulis lakukan berkali-kali akibat tidak mampu fokus dapat tertutupi dengan pekerjaan yang telah penulis lakukan dari jam subuh tadinya.

4. Masalah tidak dapat digerakkannya laptop penulis selama 2-3 hari mampu penulis atasi dengan menutup banyak *background app* dalam *task manager* dan *browser* yang penulis gunakan untuk mencari referensi dan mendengarkan lagu. Penulis juga melakukan pembersihan virus dengan aplikasi antivirus baru yaitu Malwarebytes. Disini penulis menemukan bahwa laptop penulis telah terkena virus trojan dan penulis duga yang merupakan salah satu sumber masalah yang mengakibatkan tidak dapat digunakkannya laptop penulis selama beberapa saat dalam 2-3 hari tersebut. Penulis juga mengurangi jumlah *layer* saat mengerjakan desain karakter dengan meng-*convert* beberapa *layer* tiap bagian badan karakter yang telah selesai penulis kerjakan menjadi *smart object* sehingga penulis dapat mengurangi jumlah layer yang ada di *file* tersebut.